

**ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MÜLLER EXTENSÃO/SALA  
TRIGUENÃ**



**ENSINO DAS QUATRO OPERAÇÕES**

**IVINHEMA-MS**

**2016**

**ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MÜLLER EXTENSÃO/SALA  
TRIGUENÃ**



**ENSINO DAS QUATRO OPERAÇÕES**

Projeto elaborado em consonância com o Referencial Curricular dos Anos iniciais do Ensino Fundamental/STE para ser desenvolvido com os estudantes do 1º ao 5º Ano - período Matutino e Vespertino da Escola Estadual Senador Filinto Muller - Extensão/Sala Triguenã.

Orientação: Coordenadora Pedagógica  
Cinthya Maria Staut e PROGETC  
Claudemir Foratini de Oliveira.

**IVINHEMA-MS**

**2016**

## SUMÁRIO

1 JUSTIFICATIVA .....	5
1.1 Problemática.....	5
2 OBJETIVOS .....	7
2.1 Objetivo Geral:.....	7
2.2 Objetivos Específicos .....	7
3 METODOLOGIA.....	8
3.1 Descrições das Atividades.....	9
4 CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO .....	11
5 RECURSOS DIDÁTICOS.....	26
5.1 Recursos Humanos .....	26
5.2 Recursos Materiais .....	26
5.3 Recursos Tecnológicos: .....	27
6 AVALIAÇÃO .....	27
7 REFERÊNCIAS .....	27

## IDENTIFICAÇÃO

**Nome do Projeto:** Matemática e Multimídia: O Ensino das Quatro Operações

**Autores:** Professores Regentes

**Público Alvo:** 1º ao 5º Ano do Ensino Fundamental

**Áreas de Conhecimentos:** Matemática

**Conteúdos Propostos:** Adição, Subtração, Comparação entre as operações de adição e Subtração, Multiplicação e Divisão.

**Duração do Projeto:** 2º ao 4º Bimestre de 2016.

# **1. JUSTIFICATIVA**

## **1.1 Problemática**

Partindo da observação realizada nos anos iniciais do ensino fundamental na, percebeu-se a dificuldade de um percentual considerável de discentes com dificuldades de compreender as quatro operações, os quais são requisitos fundamentais exigidos de um estudante que se encontra nessa etapa da Educação Básica.

Faz-se necessário rever a proposta pedagógica a esse público alvo e buscar estratégias para recuperarmos ainda em tempo esses que se encontra em defasagem nesta área de conhecimento.

Percebemos as dificuldades dos estudantes, em relação as quatro operações está relacionada também as dificuldade de interpretar até mesmo um pequeno texto, ocasionando dificuldade de assimilação e compreensão em todas as disciplinas no qual incluem as operações matemáticas.

A matemática é uma linguagem expressa através de símbolos. Assim sendo, pretende-se abordar as dificuldades dos alunos que não conseguem compreender instruções e enunciados matemáticos, bem como as operações aritméticas, pois é necessário que eles superem as dificuldades de leitura e escrita para poderem resolver as questões que lhes são propostas.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) explicitam o papel da matemática no ensino fundamental pela proposição de objetivos que evidenciam a importância de o aluno valorizá-la como instrumental para compreender o mundo à sua volta e de vê-la como aérea do conhecimento que estimula o interesse, a curiosidade o espírito de investigação e o desenvolvimento da capacidade para resolver problemas.

Segundo os PCNs (1998), é importante destacar que a Matemática deverá ser vista pelo aluno como um conhecimento que pode favorecer o desenvolvimento do seu raciocínio, de sua sensibilidade expressiva, de sua sensibilidade estética e de sua imaginação. Destacam a importância de o aluno desenvolver atitudes de segurança com relação a própria capacidade de construir conhecimentos

matemáticos, de cultivar a alta estima, de respeitar o trabalho dos colegas e de perseverar na busca de soluções. Adotam como critérios para seleção dos conteúdos sua relevância social e sua contribuição para o desenvolvimento intelectual do aluno, em cada ciclo.

Os PCNs indicam a resolução de problemas como ponto de partida da atividade Matemática e discutem caminhos para fazer Matemática na sala de aula, destacando a importância da história da matemática e das tecnologias da comunicação.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 1998):

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Assim, exercem a função de despertar o prazer pelo aprender Matemática, reforçando positivamente o processo de ensino-aprendizagem, uma vez que estão presentes culturalmente no cotidiano do aluno.

Ao ensinar Matemática o professor pode incentivar os seus alunos a compreender e assimilar os conteúdos aplicados em sala de aula, por meio de atividades que estimulem os níveis afetivos e psicomotores já que estes, não são suas especialidades. Respeitando, é claro, a ordem psicológica de cada indivíduo.

Existem algumas técnicas muito importantes para o ensino da Matemática. Mas para isso ocorrer o professor também tem que atualizar-se, pesquisar, buscar conhecimentos, para que o aluno aprenda de forma mais rápida e lúdica. Talvez, daqui a alguns anos eles confirmarão que a Matemática não é tão complicada e difícil como parece.

A partir daí, tendo em vista a formação do conceito de número e sua relação com a dificuldade de aprendizagem do Ensino Fundamental, buscamos os pressupostos teóricos nos estudos de (DUHALDE, CUBERES, IMENES, KAMII, GUELLI, SMOLE, PCNs), que fazem uma contextualização da matemática. Para esses autores é fundamental que o aluno adquira confiança em sua própria capacidade para aprender matemática e explore um bom repertório de problemas que lhes permitam avançar no processo de formulação de conceitos matemáticos.

De acordo com a UNESCO, abordar conteúdos do planejamento com o auxílio de jogos auxilia no desenvolvimento de competências tais como: raciocínio lógico, integração, auxilia na identificação, avaliação e valorização das suas possibilidades, limites e necessidades. Além disso, possibilita desenvolver estratégias de trabalho em grupo, ajuda na análise de situações onde é necessária a cooperação entre os indivíduos do grupo, a importância da liderança e do gerenciamento dos conflitos que possam surgir durante o desenvolvimento do jogo. Saber respeitar as regras é outra importante capacidade adquirida através dos jogos.

O projeto partiu da realidade observada nos anos iniciais do ensino fundamental da referida escola com a intenção de estimular o prazer em aprender as quatro operações de maneira lúdica.

Nesse aspecto, a Matemática pode dar sua contribuição à formação do cidadão ao desenvolver metodologias que enfatizem a construção de estratégias, a comprovação e justificativa de resultados, a criatividade, a iniciativa pessoal, o trabalho coletivo e a autonomia advinda da confiança na própria capacidade para enfrentar desafios. Formando assim, alunos capazes de resolver situações-problema, relacionada com o cotidiano.

## **2 OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivo Geral:**

Despertar no educando o interesse para a aprendizagem da Matemática a partir da aplicação de jogos matemáticos, promovendo assim a autoconfiança, a organização, concentração, atenção, raciocínio lógico e o senso cooperativo entre alunos e professores, contribuindo, assim, com a construção de uma nova realidade educacional unindo o currículo às novas tecnologias.

### **2.2 Objetivos Específicos**

- Alicerçar conteúdos ministrados em sala de aula de forma construtiva utilizando recursos tecnológicos;

- Estimular os estudantes a aprender matemática utilizando as tecnologias a eles disponíveis;
- Conhecer jogos lúdicos por meio do programa LINUX, que facilite o aprendizado da matemática;
- Estimular o desenvolvimento de interpretação de situações matemáticas através de atividades lúdicas com o uso das novas tecnologias;
- Oportunizar os estudantes a novos conhecimentos tecnológicos;
- Melhorar o desempenho dos estudantes em atividades de sala de aula e em situações reais do cotidiano, que envolva a resolução de algoritmos e as idéias da adição, subtração, multiplicação e divisão em desafios escritos e orais.

### 3 METODOLOGIA

O projeto será desenvolvido com os estudantes dos 1º ao 5º Anos do Ensino Fundamental nos períodos matutino e vespertino. Para melhor desenvolvimento o referido projeto será dividido em duas etapas:

- A 1ª etapa será realizada em sala de aula com uma revisão geral de conteúdos envolvendo as quatro operações fundamentais;
- A 2ª etapa, culminância do projeto, será realizada na STE onde os estudantes terão a oportunidade de reforçar a aprendizagem dos conteúdos ministrados em sala de aula com o uso das tecnologias disponíveis.

Inicialmente, serão realizados encontros e oficinas entre Coordenação Pedagógica, professores e *PROGETEC* sobre o tema e as atividades que serão trabalhadas no projeto, para que possa realizar as pesquisas com o intuito de preparar o acervo com os *softwares* educacionais para disponibilizá-los para estudos dos professores.

Depois serão realizadas as primeiras aulas na STE, onde será feita a apresentação aos professores em suas horas atividades, do projeto com auxílio do Projetor Integrado e ou *Datashow* onde serão demonstrados os *softwares*, orientando a elaboração das aulas no Planejamento de Matemática.

Na segunda etapa, quinzenalmente, será realizada uma aula na STE com cada turma (conforme cronograma), onde os estudantes sob a orientação da



professora irão utilizar a lousa digital para resoluções de atividades, bem como a resolução de atividades nos seguintes *softwares* educativos: *GCompris*, *TuxMath* e *JClic* através de jogos com números, contas com as quatro operações, jogos de associação simples, onde também realizarão atividades de múltiplos e divisores e interpretação de situações problemas e tabuada.

### **3.1 Descrições das Atividades**

#### **1º ANO**

- **2º e 3º BIMESTRES**

Atividades de adição e subtração, onde os estudantes deverão reconhecer e diferenciar, por meio do lúdico (*Softwares GCompris e TuxMath*), as operações relatando e registrando estratégias de resolução de atividades envolvendo adição e subtração de números naturais na sala de tecnologia educacional.

- **4º BIMESTRE**

Atividades de multiplicação e divisão onde os estudantes irão realizar diferentes tipos de contagem nos variados contextos desenvolvendo a ideia de multiplicação e divisão através de atividades propostas pela professora utilizando a lousa digital na sala de tecnologia educacional.

#### **2º ANO**

- **2º e 3º BIMESTRES**

Nesse período serão trabalhadas atividades com operações de adição e subtração onde os estudantes deverão calcular os resultados das somas e subtrações de unidades e dezenas até o resultado 90, através de *softwares* educativos.

- **4º BIMESTRE**

Atividades com as operações com multiplicação e divisão onde os estudantes deverão utilizar o cálculo mental na resolução das atividades propostas, utilizando as operações fundamentais (multiplicação e divisão) jogos educativos em *softwares*, e atividades propostas com a lousa digital com numerais de um algarismo.

### **3º ANO**

- **2º BIMESTRE**

A professora irá trabalhar atividades de adição e subtração com reserva com atividades e situações problemas online na sala de tecnologia educacional para que possam realizar as operações de adição, subtração e multiplicação com uso de estratégias pessoais e técnicas convencionais (com o uso do algoritmo).

### **3º e 4º BIMESTRES**

Nestes bimestres serão trabalhadas atividades envolvendo multiplicação e divisão, bem como Noção de fração através de atividades propostas nos sites e softwares de matemática visando ampliar os procedimentos de cálculo exato e mental de multiplicações e divisões e representar a forma fracionária por meio de desenhos e jogos.

### **4º ANO**

- **2º BIMESTRE**

Neste bimestre serão trabalhadas atividades envolvendo multiplicação, divisão, múltiplos e divisores de números naturais através de atividades propostas nos sites educacionais e softwares educativos de matemática visando identificar os múltiplos e divisores como resultados da multiplicação e divisão com numerais de até dois algarismos por outro de um algarismo, envolvendo reserva ou não.

- **3º BIMESTRE**

Serão trabalhadas atividades que envolvem adição, subtração, multiplicação e divisão possam analisar, interpretar e resolver problemas com as operações da adição, subtração, multiplicação e divisão de numerais envolvendo duas ou mais operações com técnicas operatórias convencionais ou não.

- **4º BIMESTRE**

Serão trabalhadas atividades que envolvem noção de frações, Adição e subtração de fração, Frações decimais, Números decimais e Adição e subtração com números

decimais para que os estudantes possam identificar e diferenciar parte de um todo, identificar e diferenciar o numerador do denominador em uma fração, estabelecer a relação entre o número decimal e fracionário, reconhecer a ideia de décimos, centésimos e milésimos e calcular o resultado da adição e/ou subtração de números decimais.

## **5º ANO**

### **• 2º BIMESTRE**

De acordo com o Referencial Curricular serão desenvolvidas atividades envolvendo multiplicação e divisão de números naturais reforçando conteúdo ministrado em sala de aula e trabalhando as dificuldades apresentadas pelos alunos, bem como frações através de atividades que estimulem os estudantes a conceituar e reconhecer um número fracionário (representação gráfica, numerador e denominador, divisão, parte-todo e razão).

### **• 3º BIMESTRE**

Serão trabalhadas atividades que envolvem adição, subtração, multiplicação e divisão, bem como Números racionais não negativos incluindo o zero (Q): Adição e subtração de números racionais na forma fracionária e decimal.

### **• 4º BIMESTRE**

Serão trabalhadas atividades que envolvem adição, subtração, multiplicação e divisão, bem como Números racionais não negativos incluindo o zero (Q) e Multiplicação com números racionais na forma decimal através de atividades que estimulem os estudantes a resolverem a multiplicação de um número racional com notação decimal por (10, 100, 1000...).

## **4 CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO**

<b>PERÍODO</b>	<b>BIMESTRE</b>	<b>ANOS</b>	<b>ATIVIDADES DESENVOLVIDAS</b>	<b>TECNOLOGIAS UTILIZADAS</b>	<b>OBJETIVOS</b>

3ª/4ª Semana de Maio	2º	1º	Atividades de adição nos <i>Softwares</i> <i>GCompris</i> e <i>TuxMath</i> , resolvendo as operações, bem como relatando e registrando estratégias de resolução de atividades envolvendo adição de números naturais na sala de tecnologia educacional.	<i>Softwares GCompris</i> e <i>TuxMath</i> , Jcllic	Reconhecer e diferenciar, por meio do lúdico as atividades envolvendo adição de números naturais.
3ª/4ª Semana de Junho	2º	1º B	Atividades de adição e subtração, onde os estudantes deverão reconhecer e diferenciar, por meio do lúdico ( <i>Softwares</i> <i>GCompris</i> e <i>TuxMath</i> ), as operações relatando e registrando estratégias de resolução das atividades envolvendo adição e subtração de números naturais na sala de tecnologia educacional.	<i>Softwares GCompris</i> e <i>TuxMath</i> , Jcllic	Reconhecer e diferenciar, por meio do lúdico as operações de adição de números naturais.

3ª/4ª Semana de Maio	2º	2º C/D	Nesse período serão trabalhadas atividades de adição onde os estudantes deverão calcular os resultados das somas de unidades e dezenas até o resultado 90, <i>softwares</i> educativos.	<i>Softwares GCompris, TuxMath e Jclic</i>	Calcular os resultados das somas de unidades e dezenas até o resultado 90
3ª/4ª Semana de Junho	2º	2º C/D	Nesse período serão trabalhadas atividades com operações de adição e subtração onde os estudantes deverão calcular os resultados das somas e subtrações de unidades e dezenas até o resultado 90, através de <i>softwares</i> educativos.	<i>Softwares GCompris, TuxMath e JClic.</i>	Calcular os resultados das somas e subtrações de unidades e dezenas até o resultado 90, através de <i>softwares</i> educativos.
3ª/4ª Semana de Maio	2º	3º C	A professora irá trabalhar atividades de adição com reserva com atividades e situações problemas online na sala de tecnologia educacional para que possam realizar as operações de	<i>Softwares GCompris, TuxMath e JClic.</i>	Realizar as operações de adição com uso de estratégias pessoais e técnicas convencionais.

			adição e subtração com uso de estratégias pessoais e técnicas convencionais.		
3ª/4ª Semana de Junho	2º	3º C	A professora irá trabalhar atividades de adição, subtração e multiplicação com reserva com atividades e situações problemas online na sala de tecnologia educacional para que possam realizar as operações de adição, subtração e multiplicação com uso de estratégias pessoais e técnicas convencionais.	Softwares <i>GCompris</i> , <i>TuxMath</i> e <i>JClic</i> . Sites: <a href="http://lieangelina.blogspot.com.br/2012/10/matematica-dobro-triplo-e-metade.html">http://lieangelina.blogspot.com.br/2012/10/matematica-dobro-triplo-e-metade.html</a>  <a href="http://www.estudamos.com.br/jogos_da_matematica/">http://www.estudamos.com.br/jogos_da_matematica/</a>	Realizar as operações de adição, subtração e multiplicação com uso de estratégias pessoais e técnicas convencionais.
3ª/4ª Semana de Maio	2º	4º C	Neste bimestre serão trabalhadas atividades envolvendo multiplicação e múltiplos de números naturais através de atividades propostas nos softwares e sites educativos de matemática visando identificar os múltiplos como	Softwares <i>Tux Math</i> , <i>JClic</i>	Identificar os múltiplos como resultados da multiplicação com numerais de até dois algarismos por outro de um algarismo, envolvendo reserva ou não.

			resultados da multiplicação com numerais de até dois algarismos por outro de um algarismo, envolvendo reserva ou não.		
3ª/4ª Semana de Junho	2º	4º C	Neste bimestre serão trabalhadas atividades envolvendo divisão e divisores de números naturais através de atividades propostas nos softwares e sites educativos de matemática visando identificar os múltiplos como resultados da multiplicação com numerais de até dois algarismos por outro de um algarismo, envolvendo reserva ou não.	<i>Softwares Tux Math, JClic</i> e site <a href="http://www.estudamos.com.br/matematica/">http://www.estudamos.com.br/matematica/</a>	Identificar os divisores como resultados da divisão com numerais de até dois algarismos por outro de um algarismo, envolvendo reserva ou não.
3ª/4ª Semana de Maio	2º	5º C	De acordo com o Referencial Curricular serão desenvolvidas atividades envolvendo multiplicação e divisão de números naturais reforçando conteúdo ministrado em sala de aula.	<i>Softwares TuxMath, JClic</i> e site educacional <a href="http://www.estudamos.com.br/tabuada/">http://www.estudamos.com.br/tabuada/</a>  <a href="http://www.estudamos.com.br/divisao/divisao_tres_digitos_1.php">http://www.estudamos.com.br/divisao/divisao_tres_digitos_1.php</a>	Reforçar conteúdo ministrado em sala de aula e trabalhando as dificuldades apresentadas pelos alunos.

3ª/4ª Semana de Junho.	2º	5º C	De acordo com o Referencial Curricular serão desenvolvidas atividades envolvendo frações através de atividades que estimulem os estudantes a conceituar e reconhecer um número fracionário (representação gráfica, numerador e denominador, divisão, parte-todo e razão).	Softwares <i>JFractionLabe</i> site educacional <a href="http://www.estudamos.com.br/fracao/">http://www.estudamos.com.br/fracao/</a>  <a href="http://www.estudamos.com.br/fracao-da-pizza/index.php">http://www.estudamos.com.br/fracao-da-pizza/index.php</a>  <a href="http://www.professoracariol.org/HOTPOTATOE/S/Saresp2011-3anoMAT-tarde.htm">http://www.professoracariol.org/HOTPOTATOE/S/Saresp2011-3anoMAT-tarde.htm</a>	Conceituar e reconhecer um número fracionário por meio de representação gráfica, numerador e denominador, divisão, parte-todo e razão.
1ª/3ª Semana de Agosto	3º	1º B	Atividades de adição e subtração resolvendo as operações, bem como relatando e registrando estratégias de resolução de atividades envolvendo adição e subtração de números naturais na sala de tecnologia educacional.	Softwares <i>GCompris</i> , <i>TuxMath</i> , <i>Jclíc</i> e sites <a href="http://www.edinfjogos.universoneo.com.br/index.php?task=view&amp;id=70">http://www.edinfjogos.universoneo.com.br/index.php?task=view&amp;id=70</a>	Reconhecer e diferenciar, por meio do lúdico as atividades envolvendo adição e subtração de números naturais.
1ª/3ª Semana de Setembro	3º	1º B	Atividades de adição e subtração resolvendo as operações, bem como relatando e registrando estratégias de resolução de atividades envolvendo adição	Softwares <i>GCompris</i> e <i>TuxMath</i> , <i>Jclíc</i> <a href="http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/atividade_infantil_adicao4.html">http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/atividade_infantil_adicao4.html</a>  <a href="http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/atividade_infantil_adic">http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/atividade_infantil_adic</a>	Reconhecer e diferenciar, por meio do lúdico as atividades envolvendo adição e subtração de números naturais.



			e subtração de números naturais na sala de tecnologia educacional.	<a href="#">ao2.html</a>	
1ª/3ª Semana de Agosto	3º	2º C/D	Nesse período serão trabalhadas atividades com operações de adição e subtração onde os estudantes deverão calcular os resultados das somas e subtrações de unidades e dezenas até o resultado 90, através de <i>softwares</i> educativos.	<i>Softwares GCompris e TuxMath</i> , Jclíc	Calcular a soma de dezenas exatas de duas parcelas até o resultado 90, bem como o resultado da subtração de dezenas exatas até o subtraendo 90.
1ª/3ª Semana de Setembro	3º	2º C/D	Nesse período serão trabalhadas atividades com operações de adição e subtração onde os estudantes deverão calcular os resultados das somas e subtrações de unidades e dezenas até o resultado 90, através de <i>softwares</i> educativos.	<i>Softwares GCompris e TuxMath</i> , Jclíc	Calcular a soma de dezenas exatas de duas parcelas até o resultado 90, bem como o resultado da subtração de dezenas exatas até o subtraendo 90.
1ª/3ª Semana de Agosto	3º	3º C	Neste bimestre serão trabalhadas atividades	<i>Softwares GCompris TuxMath</i> , Jclíc e sites :	Calcular o resultado da multiplicação com

			envolvendo multiplicação e divisão através de atividades propostas nos sites e softwares de matemática visando ampliar os procedimentos de cálculo exato e mental de multiplicações e divisões.	<a href="http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/jogos_contas_adicao_subtracao.html">http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/jogos_contas_adicao_subtracao.html</a>  <a href="http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/jogo_da_tabuada1.htm">http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/jogo_da_tabuada1.htm</a> !	numerais de até dois algarismos por outro de um algarismo, envolvendo reserva ou não, bem como calcular o resultado da divisão com numerais de até dois algarismos por outro de um algarismo com resto diferente de zero ou exato.
1ª/3ª Semana de Setembro	3º	3º C	Neste bimestre serão trabalhadas atividades envolvendo multiplicação e divisão através de atividades propostas nos sites e softwares de matemática visando ampliar os procedimentos de cálculo exato e mental de multiplicações e divisões.	Softwares GCompris , TuxMath e Jclíc  <a href="http://www.universoneo.com.br/ativ/games/mat07.swf">http://www.universoneo.com.br/ativ/games/mat07.swf</a>	Calcular o resultado da multiplicação com numerais de até dois algarismos por outro de um algarismo, envolvendo reserva ou não, bem como calcular o resultado da divisão com numerais de até dois algarismos por outro de um algarismo com resto diferente de zero ou exato.
1ª/3ª Semana de Agosto	3º	4º C	Serão trabalhadas atividades que envolvem adição, subtração, multiplicação e	Softwares TuxMath e Jclíc  <a href="http://www.estudamos.com.br/subtracao/subtracao_tres_digito_1.php">http://www.estudamos.com.br/subtracao/subtracao_tres_digito_1.php</a>	Calcular o resultado da multiplicação com numerais de até três algarismos por outro de até dois algarismos,

			divisão de numerais envolvendo duas ou mais operações com técnicas operatórias convencionais ou não.	<a href="http://www.professoracariol.org/JogosSWF/jogos/organizeAtabuada.swf">http://www.professoracariol.org/JogosSWF/jogos/organizeAtabuada.swf</a>	envolvendo reserva ou não, bem como o resultado da divisão com numerais de até três algarismos por outro de até dois algarismos com resto diferente de zero ou exato, reconhecendo os critérios de cálculo de uma expressão numérica, envolvendo as operações de adição, subtração, multiplicação e divisão.
1ª/3ª Semana de Setembro	3º	4º C	Serão trabalhadas atividades que envolvem adição, subtração, multiplicação e divisão de numerais envolvendo duas ou mais operações com técnicas operatórias convencionais ou não.		Calcular o resultado da multiplicação com numerais de até três algarismos por outro de até dois algarismos, envolvendo reserva ou não, bem como o resultado da divisão com numerais de até três algarismos por outro de até dois algarismos com resto diferente de zero ou exato, reconhecendo os critérios de cálculo de uma expressão numérica,

					envolvendo as operações de adição, subtração, multiplicação e divisão.
1ª/3ª Semana de Agosto	3º	5º C	Serão trabalhadas atividades que envolvem adição, subtração, multiplicação e divisão, bem como Números racionais não negativos incluindo o zero (Q): Adição e subtração de números racionais na forma fracionária e decimal.	Aplicativo JFractionLabe e sites <a href="http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=521">http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=521</a>  <a href="https://escola.britannica.com.br/resources/lm/GM_4_17/GM_4_17.htm">https://escola.britannica.com.br/resources/lm/GM_4_17/GM_4_17.htm</a>	Resolver atividades envolvendo as operações de adição e/ou subtração de números racionais na representação decimal por meio de estratégias pessoais e pelo uso de técnicas convencionais, bem como realizar cálculo mental de adição e/ou subtração de números racionais.
1ª/3ª Semana de Setembro	3º	5º C	Serão trabalhadas atividades que envolvem adição, subtração, multiplicação e divisão, bem como Números racionais não negativos incluindo o zero (Q): Adição e subtração de números racionais	<a href="http://www.auladoguto.com.br/exercicios-online-de-matematica/exercicio-online-ideias-iniciais-sobre-fracoes-parte-12">http://www.auladoguto.com.br/exercicios-online-de-matematica/exercicio-online-ideias-iniciais-sobre-fracoes-parte-12</a>	Resolver atividades envolvendo as operações de adição e/ou subtração de números racionais na representação decimal por meio de estratégias pessoais e pelo uso de técnicas convencionais, bem como realizar cálculo mental de adição e/ou subtração

			na forma fracionária e decimal.		de números racionais.
1ª/3ª Semana de Outubro	4º	1º B	Atividades de multiplicação onde os estudantes irão realizar diferentes tipos de contagem nos variados contextos desenvolvendo a ideia de multiplicação através de atividades propostas pela professora utilizando os aplicativos disponíveis e a lousa digital na sala de tecnologia educacional.	<i>Lousa Digital</i>	Desenvolver noções de multiplicação por combinatória e soma de parcelas iguais.
1ª/3ª Semana de Novembro	4º	1º B	Atividades de divisão onde os estudantes irão realizar diferentes tipos de contagem nos variados contextos desenvolvendo a		Desenvolver noções de divisão como repartição em partes iguais.

			ideia de multiplicação através de atividades propostas pela professora utilizando os aplicativos disponíveis e a lousa digital na sala de tecnologia educacional.		
1ª/3ª Semana de Outubro	4º	2º C/D	Atividades com as operações com multiplicação onde os estudantes deverão utilizar o cálculo mental na resolução das atividades propostas, utilizando as operações fundamentais (multiplicação) jogos educativos em <i>softwares</i> , e atividades propostas com a lousa digital com numerais de um algarismo.	<i>Softwares TuxMath</i> , Jclíc, Lousa digital <a href="http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/tabuada_de_multiplicacao_do_1.html">http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/tabuada_de_multiplicacao_do_1.html</a>  <a href="http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/tabuada_on_line_do_2.html">http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/tabuada_on_line_do_2.html</a>	Reconhecer e utilizar os símbolos convencionais (x/) na escrita das operações, bem como perceber e descobrir a multiplicação na repetição de parcelas iguais e na arrumação de objetos.

1ª/3ª Semana de Novembro	4º	2º C/D	Atividades com as operações com multiplicação e divisão onde os estudantes deverão utilizar o cálculo mental na resolução das atividades propostas, utilizando as operações fundamentais (multiplicação e divisão) jogos educativos em <i>softwares</i> , e atividades propostas com a lousa digital com numerais de um algarismo.	Softwares <i>TuxMath</i> , Jcllic, lousa digital e sites  <a href="http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/atividade_infantil_divisao4.html">http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/atividade_infantil_divisao4.html</a>  <a href="http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/atividade_infantil_divisao2.html">http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/atividade_infantil_divisao2.html</a>	Reconhecer e utilizar os símbolos convencionais ( $\times$ /: $\neq$ ) na escrita das operações, bem como perceber e descobrir a multiplicação na repetição de parcelas iguais e na arrumação de objetos. Vivenciar situações envolvendo a noção de divisão como distribuição em partes iguais.
1ª/3ª Semana de Outubro	4º	3º C	Neste bimestre serão trabalhadas atividades envolvendo multiplicação e divisão através de atividades propostas nos sites	Softwares <i>TuxMath</i> , Jcllic e sites  <a href="http://www.professoracaciarol.org/JogosSWF/jogos/calculo_divertido.swf">http://www.professoracaciarol.org/JogosSWF/jogos/calculo_divertido.swf</a>  <a href="http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/atividade_infantil_multiplicacao3.html">http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/atividade_infantil_multiplicacao3.html</a>	Usar o algoritmo da multiplicação na resolução das atividades, bem como ampliar os procedimentos de cálculo exato e mental de divisões exatas.

			e softwares de matemática.		
1ª/3ª Semana de Novembro	4º	3º C	Neste bimestre serão trabalhadas atividades envolvendo multiplicação e divisão, bem como Noção de fração através de atividades propostas nos sites e softwares de matemática.	Softwares <i>TuxMath</i> , Jclíc e sites  <a href="http://www.professoracariol.org/JogosSWF/jogos/calculo_divertido.swf">http://www.professoracariol.org/JogosSWF/jogos/calculo_divertido.swf</a>  <a href="http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/atividade_infantil_multiplicacao5.html">http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/atividade_infantil_multiplicacao5.html</a>	Calcular o resultado da multiplicação com numerais de até dois algarismos por outro de um algarismo, envolvendo reserva ou não, bem como calcular o resultado da divisão com numerais de até dois algarismos por outro de um algarismo com resto diferente de zero ou exato e representar a forma fracionária por meio de desenhos.
1ª/3ª Semana de Outubro	4º	4º C	Serão trabalhadas atividades que envolvem noção de frações, Adição e subtração de fração, Frações decimais através	<i>Aplicativo JFractionLab</i> e sites <a href="http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=521">http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=521</a>  <a href="https://escola.britannica.com.br/resources/lm/GM_4_17/GM_4_17.ht">https://escola.britannica.com.br/resources/lm/GM_4_17/GM_4_17.ht</a>	identificar e diferenciar parte de um todo, identificar e diferenciar o numerador do denominador em



			de jogos, sites e aplicativos disponíveis.	<u>m</u>	uma fração, estabelecer a relação entre o número decimal e fracionário.
<b>1ª/3ª Semana de Outubro</b>	<b>4º</b>	<b>5º C</b>	Serão trabalhadas atividades que envolvem adição, subtração, multiplicação e divisão, bem como Números racionais não negativos incluindo o zero (Q): Adição e subtração de números racionais na forma fracionária e decimal através de jogos, sites e aplicativos disponíveis.		
<b>1ª/3ª Semana de Novembro</b>	<b>4º</b>	<b>5º C</b>	Serão trabalhadas atividades que envolvem adição, subtração, multiplicação e divisão, bem como Números racionais não negativos incluindo o zero (Q)	<i>Aplicativo JFractionLabe, Jclic, Jot form e sites</i>	

			e Multiplicação com números racionais na forma decimal através de atividades que estimulem os estudantes a resolverem a multiplicação de um número racional com notação decimal por (10, 100, 1000...).		
--	--	--	---	--	--

## 5 RECURSOS DIDÁTICOS

Recursos didáticos: são todos os materiais, atividades e soluções utilizadas durante a realização do projeto.

### 5.1 Recursos Humanos:

- Estudantes e professores;
- Coordenação pedagógica;
- Professor STE.

### 5.2 Recursos Materiais:

- Sulfite,
- Atividades complementares;
- Quadro-negro,
- Cadernos;
- Outros.

### 5.3 Recursos Tecnológicos:

- Computadores;
- Internet;
- Sites,
- Impressora,
- Aplicativos do Windows;
- Pendrive;
- Celular;
- Outros.

## 6 AVALIAÇÃO

A avaliação será feita realizados durante toda a execução do projeto, em cada etapa, observando as dificuldades e avanços dos alunos, deixando flexível para possíveis mudanças e a partir das observações durante o processo da execução de cada momento.

Os registros serão realizados ao lado de cada ação a fim de facilitar a visualização da ação e resultado do projeto.

## 7 REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais. 3º e 4º Ciclos do Ensino Fundamental: Matemática**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

DUHALDE, Maria Elena; CUBERES, Maria Teresa Gonzáles. **Encontros Iniciais com a Matemática: contribuições à Educação Infantil**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998. Disponível em <<http://www.soprando.net/ap/est/as-dificuldades-da-tabuada>> .Acessado em 28/04/2010.

KAMII, Constance. **A criança e o número: implicações educacionais da teoria de Piaget, para a atuação junto a escolares de 4 a 6 anos**, 8ª ed. Campinas;

Papirus, 1988. Disponível em <<http://www.soprando.net/ap/est/as-dificuldades-da-tabuada>> .Acessado em 28/04/2010.

IMENS, Luiz Márcio. **Os Números na História da Civilização**. 4ª ed. São Paulo; Scipione, 1991. Disponível em <<http://www.soprando.net/ap/est/as-dificuldades-da-tabuada>> .Acessado em 28/04/2010.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **O jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 2ª edição. Cortez Editora, São Paulo, 1998.

GUELLI, Oscar. **Contando a História da Matemática**, São Paulo; Ática, 4ª edição, 1995. Disponível em <<http://www.soprando.net/ap/est/as-dificuldades-da-tabuada>> .Acessado em 28/04/2010.

MOREIRA, Marco Antônio. **Ensino e Aprendizagem: Enfoques teóricos**. Editora Moraes LTDA, São Paulo, 1983.

SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, Maria Ignes. **Ler, escrever e resolver problemas: habilidades básicas para aprender matemática**. Porto Alegre: Artmed,2001.

SOVERAL, Arnaldo. **A construção do conhecimento**. Editora Didática Paulista LTDA. São Paulo, 1991.

SITES:

[http://www.estudamos.com.br/multiplicacao/multiplicacao\\_tres\\_digitos\\_3.php](http://www.estudamos.com.br/multiplicacao/multiplicacao_tres_digitos_3.php)<http://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/matematica-jogo-da-multiplicacao.html>[http://www.imagem.eti.br/jogo\\_com\\_numeros/tabuada\\_de\\_multiplicacao\\_do\\_1.html](http://www.imagem.eti.br/jogo_com_numeros/tabuada_de_multiplicacao_do_1.html)<http://diadematematica.com/modules/myiframe/index.php?iframeid=44><http://www.amblesideprimary.com/ambleweb/mentalmaths/tabletrees.html>